



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Una propuesta de intervención didáctica innovadora pero tradicional

Autor/es

ANDER ÁLVAREZ BADA

Director/es

IGNACIO GIL DÍEZ USANDIZAGA

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Geografía e Historia

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2017-18



Una propuesta de intervención didáctica innovadora pero tradicional, de
ANDER ÁLVAREZ BADA

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

Trabajo de Fin de Máster

Una propuesta de intervención didáctica innovadora pero tradicional

Autor:

Ander Álvarez Bada

Tutor/es: Ignacio Gil Díez Usandizaga

MÁSTER:

Máster en Profesorado, Geografía e Historia (M03A)

Escuela de Máster y Doctorado



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

AÑO ACADÉMICO: 2017/2018

RESUMEN:

Mediante el siguiente trabajo de fin de Máster trataremos de diseñar una metodología realista aplicable a la asignatura de Ciencias Sociales de 1º de la ESO, siguiendo el currículum del País Vasco. Para ello, definiremos actividades innovadoras basadas en la teoría del aprendizaje constructivista sin dejar totalmente de lado el modelo de enseñanza expositivo más tradicional. Para entenderlo mejor, analizaremos esta metodología aplicándola a una unidad didáctica concreta como ejemplo, la correspondiente a la Antigua Grecia.

ABSTRACT:

Through this Master's thesis we will try to design a realistic methodology that will be applied to the subject of Social Sciences in the 1st year of ESO and taking into account the curriculum of the Basque Country. For it, we will define innovative activities based on constructivism but without leaving aside the traditional teaching model. With the intention of explaining it better, we will analyze this methodology applying it to a specific didactic unit of the course, in which students learn the most important characteristics of Ancient Greece.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN:	1
1. OBJETIVOS	5
1.1. Finalidad de la metodología planteada:	5
1.2. Objetivos que pretendemos alcanzar:	7
1.3. Uso de una economía de fichas:	12
2. MARCO TEÓRICO	15
2.1. El constructivismo de Piaget:	15
2.2. Aportaciones de Vygotsky y Ausubel:	16
2.3. El conductismo en la economía de fichas:	19
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN:	21
3.2. El uso del debate en el aula:	21
3.2. Empleo de la gamificación:	24
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA:	27
4.1. Unidad didáctica de la Antigua Grecia:	28
4.1.1. Objetivos de la unidad:	28
4.1.2. Contenidos:	29
4.1.3. Criterios de evaluación:	30
4.1.4. Estándares de aprendizaje:	31
4.2. Secuenciación:	32
4.2.1. Sesión previa a comenzar la unidad:	32
4.2.2. Sesiones durante la unidad didáctica:	35
4.2.3. Sesión tras haber visto los contenidos:	43
4.2.4. Sesión de evaluación:	44
5. DISCUSIÓN:	47
5.1. Ventajas de nuestra intervención didáctica:	47
5.2. Desventaja de nuestra metodología y solución:	48
6. CONCLUSIÓN:	51
7. BIBLIOGRAFÍA:	55

INTRODUCCIÓN:

El presente trabajo tiene como finalidad exponer una propuesta de intervención didáctica que se adapte al currículum marcado por el programa Heziberri 2020 del Departamento de Educación del gobierno Vasco en su Decreto 236/2015, de 22 de diciembre, para la asignatura de Ciencias Sociales de 1º de la ESO, planteando una nueva metodología con diferentes estrategias de aprendizaje para una correcta comprensión de las distintas unidades didácticas, y el desarrollo de una actividad durante el curso para fomentar la buena conducta de los estudiantes. El objetivo principal es cambiar el modelo de enseñanza tradicional basado en una metodología plenamente expositiva, y que en la actualidad está quedando obsoleto, por un método mas innovador que se adapte mejor a las nuevas tecnologías y a las necesidades de los estudiantes. No obstante, y a pesar de que durante este trabajo haremos bastantes críticas a la clase magistral, entendemos que su utilización llevada a cabo de una forma diferente a como se ha llevado hasta ahora también tiene puntos positivos y más en el curso que vamos a analizar, por lo que la innovación que se explicará en el trabajo irá acompañada de elementos del modelo de enseñanza tradicional con el objetivo de buscar una metodología que se adapte a las necesidades de aprendizaje de hoy en día, de ahí el título.

Entendemos que es necesario un cambio conceptual del modelo educativo y planteamos uno cuya finalidad es aumentar la participación en el proceso enseñanza-aprendizaje de los dos protagonistas dentro del aula, el alumnado y el docente, desde una perspectiva constructivista en la que cada uno juega un papel diferente. El profesor aparece como guía en la construcción del conocimiento del alumno, siendo este un proceso individual de cada uno. Para ello, debe ofrecer diferentes estrategias haciendo que los conocimientos sean estudiados y aprendidos de una forma más dinámica y eficaz por cada estudiante, mientras estos tienen un protagonismo más activo en clase. De esta forma, tratamos de fomentar la interacción entre el alumnado y el docente, dejando a un lado el método puramente expositivo y memorístico como único

modelo educativo, para que la participación del alumnado sea clave en su proceso de aprendizaje.

Otros de los factores imprescindibles que el docente debe trabajar en el aula mediante esta metodología es la cooperación entre los compañeros de clase, dar importancia a los conocimientos previos del estudiante, incentivar la motivación del alumnado con diferentes estrategias y desarrollar la autonomía del alumno, reforzando el pensamiento crítico y la reflexión para que logren aprender a aprender.

Para elaborar la metodología que se analizará en este trabajo se ha usado como referencia la teoría constructivista con el fin de que los estudiantes logren alcanzar un aprendizaje significativo. Tratando de explicarlo más detenidamente, usaremos como ejemplo la unidad didáctica correspondiente a la Antigua Grecia analizando en profundidad las diferentes estrategias que se emplearán durante las sesiones de esta unidad, pero es una metodología aplicable a todas las unidades didácticas de este curso.

El currículum de la asignatura de Ciencias Sociales en 1º de la ESO para el País Vasco definido por el programa Heziberri tiene dos bloques muy diferenciados en cuanto a los contenidos que se estudian, por un lado está la primera mitad del curso donde solamente se trabajan aquellos sobre Geografía y por otro lado nos encontramos con la segunda mitad del curso donde se abordan los temas de Historia. El primer bloque está enfocado a examinar los aspectos más relevantes de La Tierra, desde explicar su situación dentro del sistema solar y su creación hasta analizar su representación usando elementos geográficos como la latitud y la longitud, paralelos y meridianos, etc. Después, se trabajan los medios naturales centrándose sobre todo en las características propias de España y el País Vasco, para finalmente explicar la acción humana sobre los mismos, examinando sus consecuencias. Las características naturales del País Vasco y España se estudian en profundidad, y en cuanto a la acción humana en el medio natural, se hace especial hincapié en las áreas y problemas medioambientales, las políticas de protección medioambiental, el

cambio climático, los recursos naturales y los espacios protegidos en Europa, España y el País Vasco.

En el segundo bloque de la asignatura se analiza el pasado histórico, centrándose en las sociedades prehistóricas, las primeras civilizaciones y la Edad Antigua. Sin embargo, se podría decir que la Historia Antigua es la mayor protagonista del bloque, ya que la mayoría de los contenidos que se estudian están relacionados con las civilizaciones, sociedades y culturas que convivían en esta época. Tras examinar la época prehistórica y sus características principales, las civilizaciones en las que se centra la asignatura son la mesopotámica, la egipcia, la griega y la romana, respectivamente. Por lo tanto, la Antigua Grecia es una de las unidades didácticas que más tarde se aborda en clase, lo que hace que para este momento del curso los alumnos ya serían conocedores de este modelo más participativo y estarían acostumbrados, ya que se llevaría aplicando desde el principio del curso.

Hemos decidido esta unidad didáctica para analizar mas exhaustivamente las estrategias de aprendizaje que forman esta metodología por varios motivos. En primer lugar, es un tema y una época que me atrae especialmente dentro de la Historia, ya que considero que el legado de su cultura, así como su sociedad, filosofía o arte tuvieron muchísima importancia en las civilizaciones que le sucederán, y su influencia sigue siendo importante hasta la actualidad. En segundo lugar, se da en 1º de la ESO, un curso que considero muy importante debido a que los alumnos están en una etapa de su vida de muchos cambios a nivel psicológico, les surgen problemas típicos de la edad y en muchas ocasiones esto les impide centrarse de lleno en sus estudios. A estos cambios propios de la adolescencia temprana hay que añadirles la dificultad del curso, ya que no podemos olvidar que se trata de alumnos que acaban de finalizar la educación Primaria y que ahora se encuentran de lleno en la Secundaria, un salto académico importante que requiere de esfuerzo y trabajo para lograr los nuevos objetivos de esta nueva etapa.

Por todo esto, creo que es un curso muy importante que puede decidir en muchos casos el futuro del alumno, y por tanto, pienso que el docente tiene la responsabilidad de guiar al alumno para superar los objetivos del curso, no sólo dándole información acerca de los temas que se están tratando y poniendo a su disposición muchos recursos para facilitarle el aprendizaje, sino que también se necesita de un trabajo de motivación, fomentar el pensamiento crítico y cooperación entre los compañeros, ya que el fin no debe ser solamente aprobar la asignatura, también debemos tener en cuenta que estamos educando a futuros ciudadanos que tendrán que saber investigar y aprender por su cuenta, cooperar con otras personas y, en definitiva, ser un ciudadano capaz de vivir en convivencia.

1. OBJETIVOS

1.1. Finalidad de la metodología planteada:

El objetivo primordial del trabajo, como ya se ha señalado, es diseñar una metodología didáctica para el currículo del País Vasco en la asignatura de Ciencias Sociales de 1º de la ESO. Es una metodología que trata de adaptarse a las necesidades de los estudiantes del curso, por lo que se opta por mezclar el modelo de enseñanza clásico basado en la clase magistral con la utilización de diferentes estrategias innovadoras donde el docente es un guía y los alumnos tienen un papel más activo para una mejor comprensión de las ideas y conceptos trabajados en el aula. De este modo la clase es más dinámica y participativa que la tradicional, lo que hace que se rompa la monotonía y el alumnado disfrute aprendiendo lo que el docente ha enseñado.

“Entendemos que el proceso de aprendizaje es una labor compartida en la que cada parte tiene su misión y su objetivo: el profesor debe facilitar, guiar, aclarar y fomentar la puesta en marcha de dinámicas que favorezcan el aprendizaje; el alumno tiene que querer aprender, esforzarse por seguir los contenidos y mantener una actitud despierta y atenta con los retos y conocimientos que se le plantean. En efecto, una buena elección de los recursos didácticos, una correcta planificación, el entusiasmo del profesor, sólo son una parte del proceso; éste se completa cuando el alumno tiene la voluntad de aprender.” (Lozano Gómez 2010, 6)

Se trata de mezclar una metodología memorística y expositiva con otra basada en la teoría constructivista, donde el estudiante construye su propio conocimiento a través de la experiencia y actividades participativas que le permitan resolver problemas del conocimiento mediante debates, discusiones y actividades investigativas para que cree esquemas conceptuales originales (Durán Rodríguez 2009, 8). Estas actividades deben ir acompañadas de técnicas de trabajo como la realización de esquemas, resúmenes, ejes cronológicos... para facilitar el proceso de aprendizaje, y el docente tiene que intentar hacerlas llamativas para que les sea más ameno y les sea más sencillo interiorizar la teoría, ya que se supone que al estar motivados pondrán un

mayor interés. Comprendemos que el objetivo de las estrategias es facilitar el aprendizaje de los alumnos, y para ello es necesario el ir cambiándolas de tal forma que las sesiones sean versátiles para que cada nueva sesión suscite el interés de los estudiantes al no saber la actividad que les espera, consiguiendo así una motivación extra en los alumnos con el fin de que les posibilite adquirir logros académicos (Mata Guevara 2013, 7; Argoti Alvarez 2010, 84).

Sin embargo, creemos que esta metodología innovadora que consiste en la utilización de diferentes estrategias debe ir acompañada de la clásica clase magistral para adaptarse mejor al contexto en el que nos estamos moviendo. Estamos hablando de alumnos de 1º de la ESO que por lo general suelen estar acostumbrados a las clases impartidas con un método totalmente expositivo y nos parece que sería un cambio demasiado brusco impartir todas las sesiones usando únicamente actividades en las que deben participar constantemente o que consisten en la investigación. Debemos amoldarnos a su edad y al grado de conocimientos que tienen y por eso se les dará la información que necesiten antes de aprender a aprender. Por lo tanto, pensamos que para la correcta realización de estas estrategias, antes debe haber una base teórica donde se les expliquen los conceptos e ideas en los que más tarde deberán profundizar mediante las distintas actividades, desarrollando así capacidades de análisis de la realidad, de reflexión y crítica (Argoti Alvarez 2010, 84).

Como dice Carlos Tünnermann: “Aprender a aprender supone una capacidad de aprendizaje adquirida al cabo de un periodo ineludible de aprendizaje con docentes” (Tünnermann Bernheim 2011, 28). Es imprescindible que a estas edades el profesor traslade a los estudiantes las explicaciones necesarias para la correcta comprensión de los contenidos, y por tanto, no comprendemos una clase sin la utilización del método expositivo tradicional donde el alumno debe memorizar la teoría trabajada. Sin embargo, consideramos que tras este trabajo de memorización, realizar actividades donde el papel protagonista pase al alumno es un método idóneo para facilitar el aprendizaje mientras desarrolla la capacidad de reflexión y el pensamiento crítico. Este es el motivo por el que queremos dividir la clase en

dos partes, una en la que se enseña y otra en la que se aprende; la parte donde los estudiantes comprenden la teoría y la parte en la que la aplican para así aprenderla definitivamente.

Se podría decir que la finalidad con esta metodología es ayudar a los alumnos a aprender realmente los contenidos y alcanzar los estándares de aprendizaje para poder lograr los objetivos de la asignatura al final del curso, ya que creemos que uno de los errores del actual modelo educativo es la creencia de que las unidades didácticas y todos los conocimientos que deberían adquirir los alumnos al finalizarlas se materializan cuando se acaba, y la única prueba de ello es el haber superado el examen final. Se da por enseñado en la medida que se completa el currículo, no en la medida que el alumno aprende efectivamente, y esto hace que a nuestro entender el proceso de enseñanza-aprendizaje haya sido dividido en dos procesos diferentes, enseñanza por un lado, y aprendizaje por otro. El docente enseña, pero de lo que debemos preocuparnos es de si en realidad el estudiante está aprendiendo, ya que enseñanza sin aprendizaje no es enseñanza, es un absurdo. Por este motivo trataremos de volver a unir esos dos procesos que parece que se hayan dispersado en algún momento en la enseñanza y mediante las estrategias de aprendizaje participativas concentraremos la atención en el aprendizaje del alumnado pero sin olvidarnos de la parte expositiva donde la atención se concentra en la enseñanza, para que de este modo en el aula se enseñe y se aprenda de forma equitativa (Tünnermann Bernheim 2011, 22).

1.2. Objetivos que pretendemos alcanzar:

Tras explicar nuestro planteamiento y las razones que nos llevan a realizar una metodología de este tipo, queremos concretar los objetivos a alcanzar a través de las estrategias de aprendizaje que aplicaremos en el aula. Teniendo en cuenta que estas actividades tras repasar la teoría tienen como objetivo principal construir conocimientos nuevos en los estudiantes ayudándonos de sus experiencias previas y los conocimientos que ya poseían, debemos tener en cuenta y valorar las propias opiniones de los alumnos, ya

que nos ayudarán a adaptarnos a su conocimiento y averiguar cómo enseñarles de una forma más efectiva. Esto nos lleva a plantearnos otra problemática, la de considerar el examen al final de cada unidad didáctica como única herramienta de evaluación, ya que tan sólo recompensa los saberes plenamente memorísticos sin atender a las opiniones previas de los estudiantes y otras cuestiones que el docente difícilmente puede evaluar.

Por lo tanto, una de las cuestiones que nos plantearemos a lo largo de este trabajo será la de considerar el examen como el método de evaluación más eficaz, pero no será la única. Trataremos de fomentar otros factores que nos parecen realmente necesarias para un correcto aprendizaje como es la motivación, el trabajo cooperativo en grupo y la importancia de realizar trabajos basados en la investigación para reforzar el aprendizaje autónomo y adquirir un pensamiento crítico y reflexivo. A continuación se explicará más detalladamente las razones por las que creemos que debemos inculcar estos valores para que los alumnos logren un correcto aprendizaje.

La motivación del alumnado es esencial a la hora de enseñar, el docente debe tratar de suscitar el interés de los alumnos para que la clase sea productiva y conseguir de este modo que los estudiantes quieran aprender. Esta no es una tarea fácil, y menos en el modelo plenamente expositivo que se ha usado en educación hasta la actualidad. El problema de este método es que el docente es una fuente de sabiduría infinita que desborda de información a los alumnos sin interactuar con ellos. Al ser algo tan monótono sin haber ninguna interacción con los estudiantes, muchos de ellos se ausentan y se pierden gran parte de la información que se está dando. Por lo tanto, se consigue por lo general un buen ambiente en el aula de estudio, pero la falta de motivación de muchos estudiantes provoca que, a pesar del buen clima en el aula propicio para enseñar y aprender, no comprendan los conceptos y las ideas que se dan.

La solución pasa por dinamizar el aula, convertirla en un espacio activo en la que los estudiantes puedan interactuar con el profesor y entre ellos mismos. También se debe procurar fomentar el uso de herramientas que son

más conocidas para los estudiantes como lo son las nuevas tecnologías. En esta propuesta didáctica procuramos insertar las TIC en el aula, haciendo que la parte expositiva sea más amena para ellos utilizando recursos visuales como imágenes, videos, fotografías... como recursos informáticos como pueden ser base de datos, mapas conceptuales, gráficos, diapositivas, etc. El objetivo es el uso de Internet con una doble intencionalidad, por un lado facilitar el aprendizaje haciéndolo todo más comprensible y visual, y por otro lado, servirnos de herramientas que les resultan familiares que los recursos tradicionales para suscitar su participación en el aula y motivarles a aprender los conceptos que se les están enseñando (Fernández Izquierdo 2006, 18-23).

No obstante, a pesar de que la normalización del uso de las TIC ayude en el objetivo de aumentar la motivación del alumnado en clase lo más importante es la disposición del estudiante para el aprendizaje, y ahí es donde la figura del docente cobra una gran importancia. Según el experto en psicología educativa Noel Entwistle, debemos diferenciar dos formas de abordar la tarea de estudiar por parte de los alumnos: el *enfoque profundo* y el *enfoque superficial*.

Cuando hablamos de estudiantes con un *enfoque profundo*, nos referimos a aquellos cuya intención es comprender el significado de lo que estudian, relacionándolo con los conocimientos previos que ya poseen y la experiencia personal para poder perseverar en ello hasta lograr un grado de comprensión aceptable. Por lo contrario, un alumno con un *enfoque superficial* es aquel cuya intención no es comprender lo que se le enseña, y tan sólo se limita a cumplir los requisitos de la tarea para poder prever el tipo de preguntas que el profesor va a considerar relevantes y se le van a formular para aprendérselas de memoria. Este último tipo de enfoque es el más común en las aulas donde el único método que se utiliza es el memorístico y expositivo, algo que queremos evitar mediante esta metodología incluyendo un modelo más participativo del estudiante. Sin embargo, tampoco es suficiente, el reto del docente debe ser diseñar no solamente una nueva metodología de aprendizaje, sino que nuevas estrategias y formas de dar la clase para hacer que los alumnos dejen de tener ese *enfoque superficial* y cambien su disposición al aprendizaje haciendo que

la clase sea activa, interesante, con un buen clima de estudio y llamativa (Solé 2007, 29).

Como profesores, debemos tener muy presente que estamos trabajando con personas, alumnos que están en plena adolescencia temprana sufriendo muchos cambios psicológicos y cuya realidad es distinta a la nuestra, pero no dejan de ser personas. Por ese motivo, es imprescindible que el docente sea algo más que un poseedor de información y datos que va expulsando sin parar, ha de ser un modelo a seguir para el estudiante y cercano, siempre respetando las diferencias entre ambos. El objetivo no debe ser que los estudiantes vean al profesor como un amigo, pero si como una persona que además de enseñar les motiva a aprender, les suscita interés hacía la materia, y les muestra la idea de que todos son capaces de superar el curso. Este discurso hace que se refuerce el auto-concepto y los alumnos se vean capaces de alcanzar las metas del curso, favoreciendo mucho más que los mensajes desmotivadores tan comunes en el aula, a pesar de que se digan sin mala intención. Si el docente inculca esos valores afectivos a los alumnos y consigue suscitar el interés por su materia será mucho más fácil que el alumnado tenga una mayor disposición por aprender lo que se le enseña (Solé 2007, 35).

Como ya se ha mencionado repetidas veces, en este trabajo se va a llevar a cabo una metodología en la que la participación activa del alumnado es imprescindible, y una de las razones es la de aumentar la motivación de los alumnos, ya que el uso de diferentes estrategias y el factor sorpresa de no saber qué actividad propondrá el docente en esa parte de la clase tras acabar las explicaciones, supone un incremento de atención (Muñoz 2004, 101).

Otro de los objetivos será trabajar en grupos de forma cooperativa para fomentar valores como el compañerismo, el respeto hacia el resto de compañeros y hacia el propio profesor y crear de esta forma un buen clima de clase.

El trabajar en equipo hace que los alumnos se conozcan más entre sí, comprendan y respeten las valoraciones e ideas del resto de sus compañeros y puedan aprender de ellas. Además, esta interacción siempre desde el respeto

ayuda a fortalecer valores humanos como la solidaridad, la ayuda mutua, la responsabilidad, la autoestima, la integración, y en definitiva, la cooperación (Ademar Ferreyra 2009, 46). Debemos pensar que el trabajo del docente no se centra exclusivamente en enseñar el currículo, también tiene la responsabilidad de educar en cierta medida inculcando este tipo de valores que entendemos que son muy necesarios, ya que está formando ciudadanos para el futuro. Por esta razón, en este trabajo daremos importancia también a los temas transversales, insertándolos en el aula en forma de debates o en actividades de reflexión aprovechando las oportunidades que nos da la asignatura para poder hacerlo, ya que en muchas ocasiones una buena forma de que los alumnos comprendan ese pasado incierto que desconocen por completo es compararlo con la sociedad actual que es conocida para ellos, y de este modo podremos insertar muchos temas transversales que también tenían importancia en las civilizaciones que se están estudiando y que hoy en día siguen siendo un problema.

Como ya se ha mencionado anteriormente, entendemos que los exámenes no son el mejor instrumento para evaluar a los alumnos, por eso en este trabajo vamos a tratar de buscar otras herramientas que son más útiles a nuestro parecer a la hora de calificar el trabajo realizado por el estudiante durante cada unidad didáctica, sin dejar totalmente de lado los exámenes como veremos en el punto donde analizaremos la metodología diseñada. Serán los trabajos que deberán realizar los que el docente deberá calificar para examinar el rendimiento del alumno, y estos trabajos estarán basados en la investigación. Sobre todo nos centraremos en trabajos individuales que tienen como finalidad fomentar el aprendizaje autónomo y el espíritu crítico. Lo que se pretende es que los estudiantes aprendan a aprender de forma individual, es decir, aprender a hallar información por su propia cuenta indagando y contrastando diferentes fuentes o ideas, averiguar la solución de problemas que le plantee el docente en diversas actividades mediante la reflexión, y en definitiva, ayudarles a desarrollar la autonomía sobre el aprendizaje mediante la investigación (Sáenz Barrio 1997, 6).

Creemos que los alumnos de 1º de la ESO deben ir desarrollando capacidades de análisis de la realidad, generalización sus conocimientos a otros contextos, de reflexión y crítica. Sin embargo, en este curso aún no suelen estar muy acostumbrados a estos ejercicios de investigación y razonamiento, por lo que no queremos basar toda la metodología en este tipo de trabajos, tan sólo ir introduciéndolos teniendo siempre en cuenta el nivel académico en el que nos encontramos para que en un futuro sean capaces de realizarlos con soltura y no les sean del todo extraños (Argoti Alvarez 2010, 84).

1.3. Uso de una economía de fichas:

Para finalizar con los objetivos del trabajo, debemos remarcar una vez más la importancia que le vamos a dar a la participación activa en el aula de los alumnos, ya que como hemos señalado, entendemos que esta propuesta de intervención didáctica, unida a las explicaciones teóricas del docente facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y tienen muchos puntos positivos que ya hemos comentado. No obstante, pensamos que puede tener puntos negativos también, ya que el dar tanto protagonismo a los estudiantes puede afectar al ritmo de la clase haciendo que sea lento, e incluso con la intención de crear un buen clima de clase en el que reina el respeto y el compañerismo, el resultado puede ser justo el contrario si no se realiza de la manera correcta, corriendo el riesgo de que el docente pierda el control del aula convirtiéndose en un lugar conflictivo en el que los estudiantes hablan de otras cuestiones no relacionadas con las propuestas para debatir. Esto hace que en muchas ocasiones se emplee más tiempo en volver a encaminar al alumnado hacía lo que se estaba estudiando que a profundizarlo, provocando que los docentes elijan un método expositivo para garantizar silencio en el aula mientras se explican los contenidos, y evitar así las interrupciones innecesarias. Es una de las razones por las cuales los profesores tienen tanto miedo a innovar su modelo de enseñanza y evitan interactuar con los estudiantes, ya que se sienten seguros con el tradicional porque lo dominan y saben que garantizan un mínimo de silencio por parte de los alumnos, a pesar de que muchos están

callados porque no están prestando atención, falta la motivación y por lo tanto, no aprenden (Sáenz Barrio 1997, 1).

Para poder innovar evitando este tipo de comportamientos en clase, planteamos una actividad que se llevará a cabo desde el principio del curso para adaptar la conducta de los estudiantes. De este modo se pretende que los alumnos puedan alcanzar los objetivos del curso académico y no haya problemas al realizar esta metodología didáctica manteniendo el buen clima en clase. La actividad consistirá en una economía de fichas en la que trataremos de corregir el mal comportamiento de los alumnos mientras se recompensa la buena actitud y los buenos hábitos de estudio.

Consiste en crear una tabla donde se observan las conductas que serán penalizadas (no llevar hechos los trabajos, hablar cuando lo esta haciendo otro compañero, uso inapropiado del material escolar, utilización del teléfono móvil en medio de una explicación, insultar a un compañero, no respetar el turno de los demás en un debate...) y las que, por el contrario, van a ser recompensadas (llevar hechos los trabajos que se han mandado, aportar un buen tema de discusión en clase, emplear de una forma correcta el vocabulario específico de la unidad didáctica que se está tratando al hacer una aportación en clase...). De esta forma, los estudiantes irán sumando o restando una serie de puntos por semana, y al finalizar el primer bloque de la asignatura, que es el correspondiente a los temas de Geografía, esos puntos serán intercambiados por unas fichas. Habrá un total de 6 fichas, cada una con un valor, y dependiendo de los puntos alcanzados se les entregará la ficha correspondiente. Cada ficha corresponde a una civilización de la Antigüedad que serán vistas en el segundo bloque de la asignatura, con el objetivo de que los alumnos sepan los conceptos más importantes que se darán en este segundo bloque. Además, cada una de las fichas otorgará una recompensa al estudiante, dependiendo de su valor, y pudiendo elegir entre una recompensa física (bombones, galletas...) o una académica (un punto más en una unidad didáctica, dejarle elegir un tema de debate...).

Como podemos observar, mediante esta actividad también se tratará de ir enseñando a los alumnos de una forma divertida el comportamiento que se exige en la ESO, evitando la actitud más infantil que se pudiera dar en Primaria y preparándolos para ser unos alumnos responsables para los siguientes cursos. Además, también lograremos que vayan conociendo conceptos clave de las asignaturas correspondientes a temas de Historia que vendrán después, y para entonces podrán tenerlos bien interiorizados, al igual que el comportamiento que se les pide en el aula.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. El constructivismo de Piaget:

Este trabajo pretende diseñar una metodología didáctica enmarcada en una pedagogía constructivista. Tras haber indagado entre las muchas teorías del aprendizaje, creemos que esta es la más apropiada ya que entendemos que este proceso debe realizarse mediante una construcción particular de cada alumno. Para que esto ocurra, el profesor ha de plantear actividades dentro del aula que favorezcan esa construcción de cada estudiante, apoyándose en sus experiencias y conocimientos previos para facilitarles el proceso.

La teoría constructivista nace de la mano del científico suizo Jean Piaget, quien a pesar de no desarrollar una teoría del aprendizaje como tal que estuviera enfocada plenamente a la labor educativa, sus investigaciones acerca del desarrollo genético de la inteligencia determinaron los enfoques constructivistas, y más tarde esa corriente se llevó a las aulas. Para Piaget, el mecanismo básico de adquisición de conocimientos consiste en un proceso en el que las nuevas informaciones se incorporan a los esquemas o estructuras preexistentes en la mente de los seres humanos, que se modifican y reorganizan según un mecanismo de asimilación y acomodación facilitado por la actividad del alumno (Tünnermann Bernheim 2011, 24).

Esta teoría tiene una explicación neurocientífica, ya que nuestro cerebro forma conexiones de neuronas cada vez que percibimos lo que está en nuestro entorno, y si esta percepción es nueva se forman conexiones nuevas de neuronas, pero si lo percibido ya es conocido cerebralmente se conecta a neuronas del concepto que ya se tiene en mente. Estos procesos Piaget los aborda en sus trabajos denominándolos asimilación y acomodación. Por lo tanto, el constructivismo parte de la idea de que todas las personas cuentan con ideas y concepciones previas para enfrentar las nuevas situaciones de aprendizaje, y cuando se aprende algo nuevo lo que ocurre es que se da un proceso de adaptación de sus conocimientos debido al equilibrio entre asimilación y acomodación. La asimilación hace referencia a la incorporación

de los nuevos conceptos en las estructuras cognitivas previas del individuo, mientras que la acomodación representa la modificación de sus estructuras para compensar la introducción de nuevos conceptos (Hugo Méndez, Jiménez Aragón 2012, 85-87).

Al introducir esta teoría psicológica en un marco pedagógico, y de esta forma ponerla en práctica en el aula, el alumno comenzó a tener una mayor importancia, ya que el aprendizaje se entiende como un proceso en el que el máximo protagonismo lo tiene el propio sujeto, ya que sólo se obtiene cuando ha entrado de pleno en él y lo ha asumido tras incorporarlo a la experiencia. Por este motivo, el rol del docente en el aula cambia y ya no es el principal protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, ahora su trabajo es organizar actividades o estrategias de aprendizaje propicias para facilitar la adquisición de nuevos conocimientos por parte de los alumnos, ya que son ellos los que tienen en sus manos su propio crecimiento. La función del profesor pasa de ser la de entregar sus saberes para su correcta memorización a ser la de presentarles los elementos necesarios para que ellos puedan llevar a cabo esa labor, y de este modo puedan aprender a aprender (Prado Morales 2004, 59).

“El papel del profesor se muestra como orientador de este proceso, siendo el encargado, no de impartir conocimientos de manera mecánica, sino de crear las condiciones y buscar los métodos apropiados para que el estudiante sea capaz de desarrollar su inteligencia construyendo los conocimientos que necesita para su formación.” (Bravo Cedeño, Rivadeneira, Saldarriaga Zambrano 2016, 136)

2.2. Aportaciones de Vygotsky y Ausubel:

Hemos visto que Piaget fue el padre del constructivismo, sin embargo, será de la mano del bielorruso Lev Vygotsky y del estadounidense David Ausubel la introducción a la pedagogía y la educación contemporánea, en lo que concierne a teoría del aprendizaje. El primero insistió en definir la zona de acción del profesor, siendo este un guía cuya labor es la de facilitar el desarrollo de estructuras mentales en el alumno para que éste sea capaz de construir aprendizajes cada vez más complejos. El segundo, David Ausubel,

acuña el concepto de “aprendizaje significativo” para diferenciarlo del tradicional que es plenamente memorístico y repetitivo. Hace una gran crítica al modelo de enseñanza clásico ya que cree que es muy poco eficaz y que no favorece el aprendizaje. Él cree que aprender significa comprender, y que para ello es indispensable los conocimientos previos del estudiante (Tünnermann Bernheim 2011, 24-25).

Vygotsky entendía la enseñanza como ayuda al proceso de aprendizaje, y para llevar a cabo esa función de una manera correcta era indispensable que estuviese vinculada y sincronizada con los esquemas de conocimiento del alumno. Sostenía que una enseñanza que no cumpliese esos requisitos, y que no fuese capaz de activar y motivar a los estudiantes no estaba cumpliendo con su cometido. Creía que para que la enseñanza fuese totalmente eficaz tenía que, primeramente tener en cuenta los esquemas de conocimiento de los alumnos en relación al contenido de aprendizaje que se trate, y después, que debía provocar desafíos y retos que hagan cuestionar esos significados y sentidos para que de este modo fueren su modificación por parte del alumno. De esta forma, la intención de Vygotsky era plantear una educación que no estuviese enfocada a lo que el alumno ya conoce, sino que a aquellos conocimientos que no domina lo suficiente para que se vean continuamente obligados a realizar un esfuerzo de comprensión y actuación. Todo este esfuerzo debe ir acompañado de la ayuda del profesor, que será la figura que organizará todo tipo de actividades para forzar al estudiante a hacer ese esfuerzo que se ha comentado ayudándole a conseguir sus objetivos. También remarcó la importancia de aprender mediante la interacción con los demás, dándole una mayor importancia al trabajo cooperativo.

Todo lo señalado hasta el momento queda reflejado en su forma de entender la educación propuesta en la teoría de la noción de ZDP. La ZDP (Zona de Desarrollo Próximo) se define según la obra vygotskiana como la distancia entre el nivel de resolución de una tarea que una persona puede alcanzar actuando independientemente y el nivel que puede alcanzar con la ayuda de un compañero más competente o experto en esa tarea. Dicho de otra manera, la ZDP para Vygotsky sería el espacio en que una persona puede

trabajar o realizar una tarea con un nivel que no sería capaz de tener individualmente, y que ha conseguido gracias a trabajar junto a alguien que le ha guiado para llegar hasta el punto en el que se encuentra. Por lo tanto, si aplicamos esta teoría a la situación del aula, podemos afirmar que la obligación del docente para Vygotsky es ayudar al estudiante a crear ZDP y ofrecer asistencia y apoyos en ella, para que a través de la participación y de esos apoyos, los alumnos puedan ir modificando en la propia actividad conjunta sus esquemas de conocimiento y sus significados y sentidos, adquiriendo más posibilidades de actuación autónoma y uso independiente de dichos esquemas nuevas situaciones o tareas, cada vez más complejas (Onrubia 2007, 103-105).

En cuanto al psicólogo y educador estadounidense David Ausubel, fue un gran seguidor de Jean Piaget y el creador del aprendizaje significativo. En sus obras, Ausubel da un papel fundamental al docente en el aula, ya que es él quien debe crear un ambiente de aprendizaje propicio con recursos y metodologías que permitan un intercambio de conocimientos y experiencias con los alumnos, quienes tienen que demostrar la predisposición para interactuar de forma responsable dentro de este proceso. Entendía el aprendizaje como la adquisición permanente de un cuerpo de conocimientos, es decir, que el ser humano en su opinión está continuamente inmerso en un proceso de aprendizaje, lo que le permite ir experimentando nuevos aprendizajes cada día. La función primordial del profesor es tomar ese conocimiento previo que han ido adquiriendo los estudiantes y afianzarlo con el nuevo conocimiento a impartir, lo que permite llegar al alumno a un aprendizaje significativo. Este aprendizaje significativo es el que nos permite reconocer en nuestros estudiantes sus valores, destrezas, habilidades y hábitos adquiridos para poder ser utilizados en situaciones que se presenten dentro del contexto educativo, lo que permite enlazar la información previa con la nueva para que se convierta en una estructura cognitiva. Descarta el aprendizaje memorístico ya que no favorece un aprendizaje significativo, y como vemos le da al docente una misión que nada tiene que ver con esa función de fuente de sabiduría que tiene en los métodos expositivos tradicionales. (Silva Lazo 2009, 20-22).

La metodología empleada para este trabajo estará basada en todas estas teorías del aprendizaje constructivistas, empleándola de una manera que consideramos realista para que se ajuste al currículo de la asignatura y los estudiantes de 1º de la ESO. Por lo tanto, se le dará una gran importancia a los conocimientos y experiencias previas de los alumnos y las estrategias que definiremos en la unidad didáctica de Grecia que usaremos como ejemplo estarán diseñadas para facilitar la construcción de nuevos conocimientos, ajustándose a los objetivos que comentamos anteriormente para un aprendizaje lo más eficaz posible.

2.3. El conductismo en la economía de fichas:

No obstante, la actividad basada en una economía de fichas explicada tendrá como base teórica el conductismo, ya que a través de su aplicación en el aula no se pretende aprender conocimientos nuevos siguiendo el currículum, sino que el objetivo es corregir las malas conductas mientras se premia la buena actitud, para que de esta forma no haya problemas a la hora de realizar las distintas estrategias que requieren de la participación activa del alumnado. Al corregir la conducta y fomentar el buen comportamiento, se ha optado por aplicar el conductismo skinneriano.

Según la teoría del condicionamiento operante de Frederic Skinner, las consecuencias de la conducta producen cambios en la probabilidad de que esta aparezca, por lo tanto la conducta y las consecuencias están relacionadas. Si una conducta es reforzada el sujeto repetirá el comportamiento, al mismo tiempo que si se castiga una determinada conducta esta será eliminada. Aplicando este método en el aula, la labor del docente será la de adaptar la conducta de sus estudiantes mediante las consecuencias para que así la conducta futura sea la que se exige (Lennon del Villar 2002, 15).

Para finalizar con lo que refiere al marco teórico, y a modo de conclusión, la idea del trabajo es emplear dos teorías del aprendizaje diferentes pero para distintos fines. En el caso del constructivismo, es la corriente

fundamental que usaremos para el aprendizaje de los alumnos y en la que se basarán las estrategias que se examinarán para la unidad didáctica de la Antigua Grecia. De esta forma, trataremos de facilitar el proceso de asimilación de contenidos e ideas a los estudiantes. El conductismo, en cambio, no nos parece una teoría eficaz a la hora de enseñar, pero si que creemos que puede ser útil para reforzar los buenos comportamientos en clase y castigar las malas actitudes, siempre con la misión de mostrar al alumnado la conducta necesaria para superar el curso académico y la etapa de secundaria en su totalidad, y de alguna forma ir apartándoles de esa conducta más infantil que se tiene en Primaria para ayudarles a incorporarse mejor a la ESO.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN:

Son muchas y muy variadas las experiencias llevadas a cabo en la educación con metodologías similares a la que planteamos en las que el objetivo principal es dotar al estudiante de más protagonismo dentro del aula que con las clásicas clases magistrales para que esté motivado e implicado con su propio aprendizaje. En este punto nos centraremos en analizar diversas experiencias donde se ha empleado el debate y la gamificación en el aula para poder observar los resultados obtenidos. Además, expondré mis experiencias como alumno y también lo visto en el periodo de prácticas para poder sacar mejores conclusiones. Basándome en estas experiencias y otras metodologías similares diseñaré actividades relacionadas a ellas en mi propia intervención didáctica.

3.2. El uso del debate en el aula:

En primer lugar, examinaremos algunas experiencias en las que se ha empleado el debate como actividad para que los alumnos participen en su propio proceso de aprendizaje interactuando con otros estudiantes y con el propio docente. Cuando pensamos en un debate dentro de la clase, normalmente lo solemos relacionar con estudiantes universitarios o de máster que ya hace tiempo que dejaron la educación secundaria atrás. Esto es una realidad hoy en día, ya que la mayoría de dinámicas de este tipo se dan durante la carrera cuando los alumnos ya están bien formados y están más que capacitados para debatir sobre su especialidad, y no en la ESO donde los estudiantes aún están aprendiendo sobre la asignatura y el currículo está tan cargado de contenidos que apenas hay tiempo de realizarlos. Por este motivo, a la hora de buscar experiencias de este tipo la mayoría han sido realizadas con estudiantes universitarios, como es el caso de una llevada a cabo en el curso académico 2014-2015 en la Facultad de Educación de la Universidad de Alicante.

Se propuso esta metodología basada en el debate siguiendo lo que dicta la UNESCO, que dice que la universidad tiene el reto de potenciar la

comprensión y despertar la curiosidad intelectual de los alumnos, potenciando así su autonomía de juicio y el pensamiento crítico para la construcción de su propio conocimiento, y construyendo de esta forma ciudadanos motivados capaces de analizar los problemas de la sociedad (Vega Ramírez, Ávalos Ramos, Merma Molina, Gavilán Martín 2015, 4). Sin embargo, este reto también debería ser responsabilidad del instituto y no esperar hasta los estudios universitarios para fomentar todos estos valores que parece que carecen de importancia en la ESO.

Por esta razón, hemos buscado experiencias de debates que hayan sido planteados en la educación secundaria con alumnos de edades más similares a los de 1º de la ESO, que son los protagonistas de la metodología presentada en este trabajo. Una de ellas corresponde a una investigación realizada en Chile en el año 2015 donde se usó el debate en estudiantes entre 14 y 15 años para tratar temas controversiales con el fin de desarrollar competencias en ciudadanía. Fue empleado para la asignatura de Ciudadanía para trabajar sobre diversos temas transversales que no suelen aparecer en los libros de texto tradicionales pero el currículum marca que deben ser abordados, y más en esta asignatura en concreto. Se analizaron y debatieron dos cuestiones polémicas en la opinión pública chilena utilizando seis sesiones de 90 minutos cada una. Las conclusiones finales fueron muy positivas y se lograron con creces los objetivos marcados al principio, ya que los estudiantes mostraron a lo largo de las sesiones una mejora notable en su capacidad para analizar críticamente la información diseñando buenos argumentos. También se observó una mejora en sus habilidades comunicativas y la muestra de respeto por las opiniones de los demás participantes. Los alumnos valoraron positivamente la experiencia señalando que les había gustado poder debatir temas de actualidad en un marco de respeto por las diferentes opiniones, poder informarse bien acerca de problemáticas que están a la orden del día y el haber podido formar opiniones por sí mismos en una dinámica que consideran activa y entretenida (Salinas Vladés, Oller Freixa 2017, 40-47).

En otra experiencia similar llevada a cabo en un instituto de Sevilla de un nivel socioeconómico medio donde participaron 38 estudiantes de 3º y 4º de la

ESO, se podría decir que la experiencia no fue tan positiva. Se realizó con 20 chicas y 18 chicos de una media de edad de 16 años y se debatieron temas transversales en forma de dos situaciones de conflicto hipotéticas que se les planteaban para que debatieran separados en 8 grupos de discusión de entre 4 y 6 personas cada uno. Consistía en dos dilemas, el primero sobre un caso de violencia de género en una pareja y el segundo sobre un conflicto entre una pandilla de amigos surgido por la novia de uno de ellos. El principal objetivo, aparte de ver las opiniones de los participantes en cuanto a temas tan comprometidos, era fundamentalmente analizar la capacidad de argumentación de los estudiantes. Finalmente, el resultado dejó la conclusión de que la forma de discurso, tanto de chicas como de chicos, se caracterizó por el elevado número de afirmaciones en proporción a la escasa presencia de justificaciones o argumentos (Bascón Díaz, Salguero Fonet 2015, 422-429).

Estos ejemplos de experiencias realizadas en la Educación Secundaria reflejan varios problemas que debemos solucionar. En primer lugar, que el debate como estrategia de aprendizaje en el instituto prácticamente no se contempla ni para contenidos de la propia asignatura, ni para temas transversales, ya que se ve como algo para estudiantes más avanzados que tienen un saber más completo acerca de la materia que se va a abordar en él. Creemos que esto, en gran medida, es consecuencia de la importancia que hoy en día aún se le da al método expositivo como único modelo de enseñanza y el miedo que los docentes de Secundaria presentan a “perder el tiempo” en este tipo de dinámicas, normalmente por la falta de tiempo para abordar todos los contenidos del currículum.

En segundo lugar, la falta de este tipo de actividades en los institutos (debates, lluvia de ideas...) hace que los estudiantes no estén acostumbrados a dar su opinión sobre un tema ni escuchar la de los demás compañeros, y también vemos que no se trabaja la argumentación tanto como se debería, por lo que cuando los alumnos se enfrentan a este tipo de dinámicas se ve fácilmente sus dificultades a la hora de argumentar sus opiniones de una forma coherente. En el caso de la investigación realizada en Chile, vemos como a través de sesiones enfocadas a debatir distintos temas de actualidad, los estudiantes fueron desarrollando argumentos cada vez más elaborados a la vez que tenían

una buena disposición a escuchar y comprender los argumentos de sus compañeros, lo que nos demuestra que dio resultado, y también que los debates pueden hacerse con alumnos de estas edades con buenos resultados.

3.2. Empleo de la gamificación:

A continuación, analizaremos la gamificación en la educación y algunas experiencias con la utilización de juegos como método de aprendizaje que se han llevado a cabo últimamente. Esta estrategia permite que los estudiantes aprendan estando motivados y entretenidos, además de ofrecer una gran variedad de posibilidades al docente, ya que puede basar las actividades en juegos de mesa tradicionales, videojuegos relacionados con lo que se está trabajando, juegos en línea a través de ordenadores, etc.

Debemos tener en cuenta que los alumnos hoy en día son nativos digitales y presentan nuevas maneras y actitudes ante el proceso de aprendizaje, por lo que es tarea del profesor hacer frente a nuevos retos para adaptar este proceso a unas nuevas necesidades y preferencias, y una de las maneras es utilizar juegos en el aula para conseguir un alumnado participativo y motivado (Díez Rioja, Bañeres Besora, Serra Vizern 2017, 86). Por este motivo los videojuegos y los juegos online son conocidos por los estudiantes y son una muy buena opción ya que lo relacionan con su tiempo de ocio, lo que hace que estén motivados. Además, no hace falta que el docente cree una actividad entorno a un videojuego por ejemplo, tan sólo con el uso de ejemplos de videojuegos que los alumnos conozcan o haciendo alusiones a juegos populares de los que hayan oído hablar ya se llama la atención del alumno.

La buena simbiosis entre la gamificación y las TIC queda demostrada por la cantidad de experiencias llevadas a cabo con el objetivo de mejorar el aprendizaje del alumnado mediante prácticas colaborativas en torno a un videojuego realizadas con éxito. En cuanto a la utilización de juegos online, los docentes suelen destacar que la habilidad del alumno suele ser mayor que la suya, haciendo que la clase les resulte amena y divertida. En contraposición,

destacan como punto negativo las dificultades que puede haber para realizar este tipo de dinámicas dentro del aula por falta de recursos o de tiempo, además de la necesidad de formarse en este ámbito que tienen muchos de los docentes para poder llevarlas a cabo (Díez Rioja, Bañeres Besora, Serra Vizern 2017, 90-91).

Pero la gamificación puede tener otros usos aparte del de facilitar el proceso de aprendizaje, ya que en muchas ocasiones se suele utilizar para fomentar ciertas acciones del estudiante, incentivando un comportamiento determinado aprovechando principios de recompensas, estatus, interacción o competitividad (Díez Rioja, Bañeres Besora, Serra Vizern 2017, 86). Este sería el caso de la economía de fichas que tenemos en mente para nuestra metodología, una actividad planteada en forma de juego que tiene como finalidad adaptar la conducta de los estudiantes de una forma que les parezca atractiva y llamativa.

A diferencia de lo que ocurre con las actividades basadas en el debate, la gamificación suele asociarse más con la Educación Primaria, en gran medida por actividades como la mencionada economía de fichas, que suelen ir dirigidas a estudiantes de menor edad que los que nos encontramos en Secundaria. No obstante, la utilización de juegos online o de videojuegos como método de aprendizaje está cada vez más arraigado en la Educación Secundaria e incluso en la universitaria. En mi experiencia personal durante las prácticas del máster no vi que se usasen este tipo de actividades con los alumnos, y las clases solían ser magistrales por lo que no había muchas posibilidades de efectuar estas dinámicas. Sin embargo, utilice el videojuego “Fortnite” como ejemplo para explicar el uso en la industria de las materias primas, algo que gustó mucho a los estudiantes y que rompió con la monotonía de la clase plenamente expositiva durante unos minutos, sirviendo para que los alumnos relacionarán lo que se les acababa de enseñar con el videojuego, comprendiéndolo con mayor facilidad. Como alumno, pocas veces tuve la oportunidad de que el docente usase juegos como herramienta para realizar una actividad o como ejemplo para ayudar con el aprendizaje, pero las pocas ocasiones en las que se nos dio la oportunidad de aprender jugando, la

mayoría a modo de Trivial, las recuerdo muy bien y creo que me sirvieron para poder obtener nuevos conocimientos de una forma que me pareció diferente y amena.

Para ponerle fin a este punto, y a modo de conclusión, se podría decir que hay una infinidad de actividades enfocadas a la participación activa del alumnado y facilitar la construcción de conocimientos, y es tarea del docente aplicarlas teniendo en cuenta ciertos criterios como el contexto en el que se encuentra, el tipo de alumnos que tiene, los contenidos que quiere trabajar y la forma en la que quiere abordarlos (Zabala 2007, 160). Por lo tanto, no hay una metodología única para darles protagonismo en el aula a los estudiantes y lograr los objetivos que hemos señalado al principio del trabajo, y por ello la propuesta de intervención didáctica planteada en estas páginas no es la única para alcanzar dichos objetivos, pero si la que nos ha parecido más factible y realista considerando los criterios mencionados.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA:

La metodología que se planteará para la unidad didáctica de la Antigua Grecia, y en definitiva para todas las de este curso, parte de la idea fundamental de que tanto el docente como el alumnado son imprescindibles en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada uno debe ocupar un papel principal como ya se ha señalado anteriormente, y no entendemos este proceso sin la figura del profesor como guía y propulsor de recursos y dinámicas que favorezcan el aprendizaje, mientras los estudiantes participan, se esfuerzan y contribuyen al buen funcionamiento de la clase demostrando voluntad para aprender (Lozano Gómez 2010, 6).

Para lograrlo, la clase se dividirá en tres partes, siendo sobre todo las dos últimas las más importantes como veremos a continuación: la primera, que ocupará tan sólo unos pocos minutos, será empleada para que los alumnos pregunten cualquier duda que les haya surgido haciendo los trabajos o estudiando la materia y para conocer la valoración hasta el momento que tienen acerca de los contenidos vistos en la unidad didáctica, todo esto mientras los estudiantes se despejan un poco de la clase anterior y para que vayan cogiendo el ritmo antes de comenzar; la segunda parte será la expositiva, en la que el docente explicará los contenidos y resumirá, esquematizará o ejemplificará toda la información que aparezca en el libro de texto o los apuntes que haya dado para el aprendizaje de la unidad, siendo esta parte la que más tiempo requiere; finalmente, habrá una tercera parte en la que el protagonismo pasará a los alumnos, y además de resolver las dudas que hayan surgido durante las explicaciones del profesor, deberán hacer alguna actividad ya sea en grupos o entre toda la clase, pudiendo ser mediante una pequeña resolución de problemas, un debate o utilizando las TIC que tengamos a disposición en el aula para comentar recursos online que nos ayuden a comprender mejor el tema. Es en esta última parte de la clase en la que el docente empleará diferentes estrategias de aprendizaje en forma de actividades para profundizar en los conocimientos enseñados durante la parte teórica de la sesión.

Para poder comprender mejor la propuesta didáctica y el tipo de estrategias de aprendizaje que diseñaremos para transmitir los conocimientos que se están trabajando en clase a los estudiantes, examinaremos detenidamente el caso de la unidad didáctica de la Antigua Grecia, deteniéndonos en cada sesión para poder entender mejor las actividades que se realizarán teniendo en cuenta los conceptos que se deben enseñar en cada una de ellas ajustándonos al tiempo de una forma realista.

4.1. Unidad didáctica de la Antigua Grecia:

La unidad didáctica de la Antigua Grecia se impartirá en diez sesiones divididas en cuatro tipos (sesión previa a comenzar la unidad, sesiones durante la unidad, sesión tras haber visto los contenidos y sesión de evaluación) que iremos analizando. La primera de ellas, antes de comenzar con el tema, será para plantear e iniciar la unidad; en las próximas siete sesiones se profundizará en la unidad didáctica y se mandará un trabajo para que vayan haciendo; después habrá una última sesión en la que se acabará de dar materia si es necesario y se resolverán las dudas que pudieran plantearse y finalmente, en la última sesión, los alumnos serán evaluados. Antes de analizar las sesiones en profundidad junto a la metodología y las estrategias que se llevarán a cabo, examinaremos con mayor precisión la unidad didáctica en sí para ver los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que se les exigirá a los alumnos:

4.1.1. Objetivos de la unidad:

- Analizar la situación geográfica y social de Grecia antes del comienzo de la época clásica.
- Explicar la fundación y expansión de las “Polis” griegas.
- Analizar un mapa donde aparezcan las “Polis” más importantes de la época clásica.

- Comparar las diferentes “Polis” teniendo en cuenta su expansión comercial y política.
- Identificar las características de la democracia en Grecia.
- Examinar el imperio de Alejandro Magno y el helenismo.
- Reconocer a los sucesores de Alejandro Magno y las características más importantes de la época helenística.
- Interpretar la situación política tras la muerte de Alejandro Magno y sus consecuencias.
- Valorar la evolución de la cultura y sociedad griega distinguiendo las características principales entre la época clásica y helenística.
- Elaborar un informe sobre los rasgos más característicos de la religión griega.
- Identificar las características principales del teatro, la ciencia y la filosofía griegas.
- Analizar el arte de las distintas épocas de la Grecia antigua.

4.1.2. Contenidos:

- Grecia antes de la época clásica: civilización minoica y micénica.
- La fundación de las “Polis” griegas.
- La expansión comercial y política de las “Polis” griegas en la época clásica.

- La época helenística y el imperio de Alejandro Magno.
- La situación política tras la muerte de Alejandro Magno.
- La religión y su importancia en la Antigua Grecia.
- El teatro, la ciencia, la filosofía griega y su influencia en la sociedad occidental.
- El arte: el legado de la arquitectura griega y análisis de las obras escultóricas más importantes.

4.1.3. Criterios de evaluación:

1. Identificar las distintas etapas históricas de la Grecia Antigua.
2. Explicar las causas de la fundación de las distintas “Polis”.
3. Analizar un mapa donde aparezcan las “Polis” griegas más relevantes.
4. Definir los rasgos principales de las “Polis” griegas.
5. Explicar la evolución de las distintas “Polis”.
6. Analizar los aspectos más relevantes del imperio de Alejandro Magno.
7. Distinguir entre el sistema político griego y el helenístico.
8. Identificar a los sucesores de Alejandro Magno.
9. Valorar la situación política tras la muerte de Alejandro Magno.
10. Definir la evolución de las distintas etapas históricas de la Grecia Antigua.
11. Definir los rasgos más característicos de la religión en la Antigua Grecia.
12. Explicar las características principales del teatro, la ciencia y la filosofía griegas.
13. Valorar el alcance de “lo clásico” en el arte occidental

4.1.4. Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Distingue las diferentes características entre la civilización minoica y la micénica.
- 2.1. Explica los motivos principales para entender las fundaciones de las distintas “Polis” griegas.
- 3.1. Identifica en un mapa las “Polis” griegas más importantes.
- 4.1. Identifica distintos rasgos de la organización socio-política y económica de las polis griegas a partir de diferente tipo de fuentes históricas.
- 4.2. Localiza en un mapa actual donde se encontraban las “Polis” griegas más importantes.
- 5.1. Señala los motivos y las consecuencias de la expansión comercial y la política de las “Polis” griegas.
- 6.1. Interpreta un mapa del imperio de Alejandro Magno.
- 6.2. Compara dos relatos a distintas escalas temporales sobre las conquistas de Alejandro Magno.
- 7.1. Contrasta las acciones políticas de la Atenas de Pericles con el Imperio de Alejandro Magno.
- 8.1. Elabora un esquema donde se recojan las características principales de los sucesores de Alejandro Magno.

- 9.1. Explica los aspectos más significativos de la situación política después de la muerte de Alejandro Magno.
- 10.1. Elabora una línea del tiempo donde ubica las distintas etapas históricas de la Antigua Grecia y los acontecimientos más relevantes.
- 10.2. Realiza un esquema explicando las características más significativas de las diferentes etapas históricas de la Antigua Grecia.
- 11.1. Elabora un informe examinando las características más relevantes de la religión de la época.
- 12.1. Razona acerca de las distintas áreas del saber griego y discute por qué se considera que la cultura europea parte de la Grecia clásica.
- 12.2. Señala las características más importantes del teatro griego y su influencia en la actualidad.
- 13.1. Explica las características esenciales del arte griego y su evolución en el tiempo.

4.2. Secuenciación:

En este punto haremos una secuenciación de las diferentes sesiones que se emplearán para trabajar lo señalado en la unidad didáctica, analizando las diez sesiones en profundidad dividiéndolas en los cuatro tipos que hemos diferenciado anteriormente.

4.2.1. Sesión previa a comenzar la unidad:

La primera sesión servirá para dar a conocer a los alumnos la nueva unidad didáctica. Para descubrir los conocimientos previos de los estudiantes sobre este nuevo tema, el docente planteará a toda la clase una serie de preguntas que responderán en una especie de tormenta de ideas, donde

también expondrán su opinión acerca del tema si lo desean. Preguntas que les hagan pensar como por ejemplo: “¿En qué lugares se desarrolló esta civilización?”, “¿Cómo creéis que era la vida en las polis griegas?”, “¿Qué eran Esparta y Atenas?”, “¿Quién era Alejandro Magno y por qué es un personaje histórico tan importante?”. Esto ayudará a que se vayan centrando en la unidad didáctica y el docente pueda ir corrigiéndoles y poniéndolos en el marco histórico que deberán estudiar.

Tras las preguntas, se les explicará las distintas etapas dentro de la historia de la Antigua Grecia que se profundizarán a lo largo de estas semanas, contextualizándolas y comparándolas con etapas que reconocen del Antiguo Egipto, que es un tema que acaban de ver y aún lo tienen fresco, para que puedan hacerse un eje cronológico mental de la Antigüedad y se sitúen en el marco histórico correcto además de servirles para aprender nuevos conceptos e ideas a partir de ejemplos similares que ya conocen. Todo esto se examinará con la ayuda de las TIC a nuestra disposición en el aula, usando imágenes de dibujos de la época o reconstrucciones y poco texto para intentar ser lo más visual y entretenido posible para garantizar que los alumnos prestan atención. Este es el método que vemos más recomendable a la hora de dar la clase y el que defenderemos durante este trabajo, ya que consideramos que la mera presencia del docente dando información continuamente mientras los alumnos observan el libro de texto es insuficiente, siendo necesarios otros recursos que llamen la atención de los estudiantes y faciliten el proceso de aprendizaje, como lo son los recursos visuales.

Sin embargo, no es necesario una gran cantidad de recursos, sino que estos sirvan para encender el interés de los estudiantes, y como no podemos ir físicamente donde tienen lugar los acontecimientos que se van a enseñar y no se puede reproducir un hecho ocurrido en el pasado como si fueran fenómenos científicos reproducidos en un laboratorio, creemos que lo más apropiado es utilizar las TIC para visualizar esos lugares y traerlos al aula de alguna forma (Prats 2000, 16).

Una vez planteado el tema y habiendo resumido brevemente cada etapa histórica dentro de la Grecia Antigua, se les preguntará a los alumnos sobre elementos, objetos, ideas o vivencias que hayan conocido y estén relacionadas con esta época histórica, tratando de descubrir si han visitado museos, si conocen objetos o relatos, o cualquier tipo de idea que tengan acerca del tema que puedan relacionarlo con algo actual. Una vez hayan respondido, el docente pondrá imágenes sobre elementos actuales fácilmente reconocibles para los alumnos y explicará su relación con la Grecia Antigua, desde deportes (los Juegos Olímpicos, el origen de la palabra “Maratón”...) hasta películas (Troya, 300, Hércules...) o incluso videojuegos (God of War). El objetivo es que relacionen hechos totalmente actuales con una época histórica tan lejana, para que entiendan la grandísima influencia de aquella civilización en la actualidad, percatándose de lo cerca que la habían tenido sin darse cuenta de ello. Partiendo de la importancia de los conocimientos previos de los estudiantes y que los nuevos conocimientos que se pretenden enseñar dependen de las vivencias y experiencias de los alumnos, nos parece realmente apropiado utilizar ejemplos de elementos que ya conocen para transmitirles nuevas ideas (Solé 2007, 35).

Además, este método de acercar algo tan antiguo y desconocido utilizando elementos que reconocen y que entienden nos ayudará a motivarles a estudiar su origen, porque descubrirán que lo que van a aprender tiene sentido hoy en día. Es cierto que corremos el riesgo de enseñar conceptos históricos de una forma errónea, ya que como bien señala Joaquín Prats, muchos conceptos han cambiado de significado a lo largo de la historia y actualmente tienen otro totalmente distinto. Este es un problema que les surge a todos los docentes de la asignatura de Ciencias Sociales y que tienen que ser capaces de identificar y modelar de alguna forma para que sea comprensible para los alumnos, haciendo que comprendan la importancia del contexto. Para ello, es necesario que los estudiantes conozcan bien la cronología histórica, y en definitiva, tengan muy claras las concepciones temporales, algo que deberá ser trabajado durante todo el curso (Prats 2000, 17-22).

Sin embargo, habiendo superado esa dificultad que tiene el enseñar la historia, comparar ejemplos actuales con otros de la época que se está dando en el aula nos parece la mejor manera para aprender. Mediante este método, conseguimos que el tema se convierta en algo llamativo para que disfruten estudiándolo, ya que es bien sabido que cuanto más te interese lo que vas a aprender, más motivado te encuentras y obtienes mejores resultados.

Para finalizar la sesión, se les mandará un trabajo de dos o tres hojas aproximadamente que deberán entregar al finalizar la unidad didáctica. El trabajo debe ser individual y sobre algo relacionado con la civilización helénica y alguna de las etapas dentro de la Antigua Grecia que se acaban de mencionar, pero el tema es libre. Consistirá en hablar sobre algo que te ha llamado la atención sobre Grecia y explicar en qué consiste y por qué has decidido hacerlo acerca de eso. Lo que se intenta es no imponer nada a los estudiantes y que sean ellos quienes tengan que elegir algo que les guste para que puedan hacerlo cómodamente y sin que nadie les copie o copiándose entre ellos. De nuevo, la idea es motivarles y que disfruten de lo que están haciendo para que se involucren más y obtengan mejores resultados, favoreciendo al mismo tiempo el aprendizaje autónomo y la investigación.

4.2.2. Sesiones durante la unidad didáctica:

En las próximas siete sesiones se estudiarán todos los conceptos e ideas correspondientes a esta unidad didáctica de forma cronológica, dejando los temas sobre la religión y el arte para las últimas sesiones y centrándonos en hacer un repaso de la evolución y los cambios generales que sufrió la Antigua Grecia hasta entonces. Iremos analizando los conceptos e ideas que serán objeto de estudio en cada una de estas sesiones, explicando la metodología y las actividades que llevaremos a cabo en cada una de ellas para su correcto aprendizaje.

La primera sesión estará enfocada a estudiar la época de pleno esplendor de la sociedad minoica y su final dando paso a la civilización

micénica, explicando el contexto en el que sucedieron estas dos culturas y sus características principales. Nuevamente el docente podrá complementar sus conocimientos con imágenes de restos de la época o reconstrucciones para que sean visibles en todo el aula haciendo uso de las TIC, acompañadas de las que aparezcan en el propio libro de texto que los estudiantes tendrán a su disposición. Para una mejor comprensión se tratarán de contextualizar los hechos con la historia de Egipto, es decir, la anterior unidad didáctica, aprovechando que conservan bien los conocimientos adquiridos sobre esa época. Es muy importante a la hora de dar explicaciones el uso de ejemplos claros para que los alumnos comprendan mucho mejor el mensaje que se les está transmitiendo, o bien el uso de anécdotas personales del docente para explicar ciertos conceptos o ideas. Nuevamente utilizamos la teoría constructivista y nos basamos en las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes para facilitarles el proceso de enseñanza-aprendizaje, comparando cosas que ellos conocen bien para así construir nuevos conocimientos.

Al finalizar la parte expositiva de la clase, el protagonismo pasará a los alumnos, y para que esto ocurra el docente pondrá como ejemplo una película para discutir entre todos qué se cuenta en ella, si es conocida y si se asemeja a lo que se acaba de explicar. En este caso la película será “Troya”, ya que los acontecimientos que se cuentan son exactamente contemporáneos a lo que se acaba de analizar, y en el caso de que alguno de los estudiantes la conozca o haya oído hablar de ella podrá explicarnos sus impresiones y si cree que se asemeja a la realidad aprendida. En el caso de que ninguno de los alumnos la haya visto, se pondrán imágenes de la película y se explicará lo que relata.

Mostrar películas a los alumnos es una buena estrategia para que relacionen lo que han visto en ellas y entiendan mejor el contexto. Esta claro que no podemos viajar hacía atrás en el tiempo y ver cómo vivían en la Antigüedad, pero si que podemos observar a través de las películas o los documentales las reconstrucciones que se han hecho sobre sus posibles modos de vida, por eso es importante mostrárselas y relacionarlo con el tema de clase. Sin embargo, utilizar toda una sesión, o varias sesiones para

visualizar una película nos parece bastante poco factible, ya que hace que necesitemos mucho tiempo para trabajar unos contenidos muy precisos y también porque corremos el riesgo de que los estudiantes desconecten y se ausenten de la clase, algo que mi experiencia como alumno me dice que es muy común. Por ello, preferimos hablar de películas o series que hayan visto fuera del aula y que conozcan, y si fuera necesario poner fragmentos pequeños de 5-10 minutos de estas, o de documentales que faciliten el aprendizaje de conocimientos necesarios para los estudiantes, para no interrumpir del todo el ritmo de la clase y evitar que los estudiantes pierdan el hilo.

No obstante, debemos tener cuidado con este tipo de prácticas, sobre todo cuando hablamos de películas con cierto rigor histórico pero que en realidad son de acción o de un género fantástico cuya finalidad no es relatar los hechos históricos de la manera más fidedigna posible, sino que tratan de entretener al espectador en un contexto histórico. Los estudiantes en muchas ocasiones sacan conclusiones históricas de ese tipo de películas, y como docentes debemos dejarles claro que su finalidad no es enseñar Historia. De este modo, pretendemos animarles de alguna forma a que investiguen por su cuenta y a fomentar el pensamiento crítico a la hora de ver una película histórica, algo que también es aplicable a las novelas históricas.

Vemos como uno de los motivos por lo que se quiere realizar esta actividad es fomentar la interpretación de la historia, haciendo que se cuestionen lo que les enseñan y animándoles a investigar por su propia cuenta para verificar si lo que les están mostrando es cierto o no. Esto es algo que nos parece verdaderamente importante, ya que consideramos que la historia en las aulas es un tema que se suele aprender de guión pero olvidando enseñar a los alumnos cómo interpretarla, siendo esta una labor importante de los profesores (Prats 2000, 83).

En la segunda sesión, abordaremos la etapa arcaica de la Grecia Antigua y la fundación de las polis junto a su desarrollo comercial, poniendo como ejemplo “Emporió”, una fundación helena en la Península Ibérica que haga que los alumnos entiendan que los griegos estuvieron aquí y fundaron

colonias que tuvieron una gran importancia. A continuación, ya en la parte participativa, el docente les pondrá a los alumnos una página web dedicada a juegos gratuitos sobre la Antigua Grecia llamada “cerebriti.com”, que consisten en adivinar la situación geográfica de las polis entre las opciones que te aparecen en un mapa. Hemos decidido utilizar ese ejercicio porque se asemeja perfectamente a los contenidos que se enseñan en la sesión, pero esta página web tiene muchas actividades y juegos distintos sobre diferentes épocas históricas, lo que hace que sea una web realmente interesante y educativa que puede emplearse en cualquier sesión del curso. Para desarrollar esta actividad se dividirán en grupos de cuatro y cada grupo irá respondiendo cuando sea su turno. Al acabar, cada grupo deberá entregar un pequeño informe sobre las polis más importantes resumiendo sus principales características con lo que han aprendido.

Esta estrategia basada en la gamificación en el aula nos parece muy interesante por distintos motivos. En primer lugar porque cumple con uno de los objetivos fijados al comienzo del trabajo como es la cooperación, ya que dividimos a los estudiantes en diferentes grupos con la intención de que colaboren entre ellos para realizar el informe final. Esto hace que aunque la actividad se plantee como un concurso en el que hay que responder mejor que los otros grupos para hacerlo más entretenido, no se fomenten valores como la competitividad, ya que en realidad lo que vale de verdad es el trabajo que deberán hacer todos juntos cooperando entre ellos, por lo que la solidaridad tiene una mayor recompensa que la rivalidad. En segundo lugar, consideramos que a través de esta página web estamos dándole un uso verdaderamente provechoso a la utilización de las TIC en el aula. Los profesores de Ciencias Sociales actualmente siguen dando muchísima más importancia a los recursos tradicionales como los libros antes que a este tipo de propuestas nuevas, muchas veces por ese miedo a innovar que se ha comentado anteriormente. Sin embargo, sin dejar de usar esos recursos que siempre serán útiles, creemos que los juegos como este u otros recursos electrónicos similares pueden ser igual de válidos para construir nuevos conocimientos en la mente de los alumnos, siendo mucho más atractivos para ellos por su carácter lúdico

y entretenido, lo que hace que les motive a aprender (Fernández Izquierdo 2006, 18-22).

En la tercera sesión se analizarán los hechos más trascendentales de la época clásica, así como las principales características de las ciudades de Esparta y Atenas, los ciudadanos y la forma de gobierno en cada una de ellas. Las explicaciones, una vez más, irán acompañadas de reconstrucciones de la época y fotografías actuales, comparando las diferencias y observando lo que se está aprendiendo. Una vez finalizadas las explicaciones, se dividirá a los estudiantes en grupos de cuatro para la realización de un trabajo cooperativo en clase en el que tendrán que examinar el papel de la mujer en la época clásica y compararlo con su situación en la actualidad. Cuando hayan acabado se hará un pequeño debate en el que cada grupo expondrá lo que hayan escrito y se comparará con las ideas que hayan explicado los demás. La idea es fomentar el trabajo en equipo mientras valoran y razonan acerca de un tema importante para el estudio de la unidad didáctica pero que también es actual, incluyendo así en las clases temas transversales como es el caso de la situación de las mujeres hoy en día. De esta forma, los alumnos aprenden sobre la asignatura pero también reflexionan sobre lo que ocurre en la actualidad y descubren la opinión de sus compañeros respecto al tema.

Antes de finalizar la sesión, se les mandará un trabajo individual que tendrán que entregar al acabar la unidad didáctica junto con el que ya se les mandó en la primera sesión antes de comenzar con la unidad. Como hemos dicho, hablamos de otro trabajo individual, pero esta vez más completo y organizado que el anterior, ya que se valorará más y tendrá por tanto una mayor influencia en sus notas finales. Se tratará de un trabajo pensado para trabajar el aprendizaje basado en problemas, lo que ayudará a que aumente su espíritu crítico y el autoaprendizaje, ya que deberán buscar cada uno por su cuenta la información necesaria a la vez que reflexionan sobre un tema. Al igual que el trabajo cooperativo sobre la situación de la mujer en época clásica y en la actualidad, estará pensado para que comparen algo de la época con lo que ocurre hoy en día, para así sacar sus propias conclusiones de cómo ha cambiado la situación y si creen que ha sido un cambio a mejor, o si por el

contrario todo continúa como en aquellos tiempos. El trabajo consistirá en imaginarse que ha venido al centro un estudiante de intercambio de 13 años que se ha incorporado a nuestro grupo de 1º de la ESO, pero se trata de un chico llamado Aristoplatócrates, de la Antigua Grecia, que ha viajado hasta nuestra era en una máquina del tiempo. El muchacho, en un momento dado, nos preguntará si la democracia sigue existiendo en nuestra sociedad o si, por el contrario, se ha cambiado de modelo político. La tarea consiste en explicarle al compañero las diferencias entre la democracia de su época y la nuestra para sacar nuestras propias conclusiones.

Lo que cada alumno deberá contestar en el trabajo será: “¿Cómo era la democracia en la época clásica?”, “¿Tenemos una democracia hoy en día?”, “¿Cómo le explicarías las diferencias que observas entre ambas épocas?”, “¿Qué conclusiones has sacado?”, “¿Cuál de las dos épocas te parece más justa?”, “¿Por qué?”. Mediante esta estrategia de descubrimiento guiado, lo que conseguimos es presentarles a los alumnos un problema que deben resolver a través de su propia investigación, siendo una estrategia de enseñanza-aprendizaje que trabaja el aprendizaje autónomo y que les obliga a indagar en el tema para sacar sus propias conclusiones. Además, volvemos a jugar con la comparación entre nuestra época, más conocida para los estudiantes, y la que se está tratando, con el fin de que al compararlas saquen mejores conclusiones de la situación y reflexionen sobre ambas épocas. Pensamos que es una actividad propicia para reforzar el aprendizaje significativo, adaptándose a la perfección a los objetivos que marcamos al inicio del trabajo.

La cuarta sesión comenzará con un breve repaso sobre lo visto en la anterior clase para, después, empezar a explicar las características más relevantes de la siguiente etapa, la época helenística. Tras analizar los hechos principales que tuvieron lugar en la época, la explicación se centrará en Alejandro Magno y sus hazañas. A la hora de que tomen protagonismo los propios alumnos, el docente les preguntará acerca de Alejandro Magno para descubrir cuáles eran los conocimientos previos a la clase, y finalmente, se les dividirá en grupos de cuatro nuevamente para que realicen un pequeño trabajo

cooperativo que deberán entregar al acabar la clase, consistente en hacer una tabla comparativa entre las características de la época clásica y la helenística. A pesar de que siempre sean grupos de unos cuatro estudiantes, se procurará cambiarlos y que no sean siempre los mismos para facilitar la relación entre todos los compañeros del grupo y evitar casos de aislamiento o, por el contrario, separar también a alumnos que suelen estar normalmente juntos, con el objetivo de crear un buen ambiente entre todos. Cuando finalice cada grupo su trabajo, se pondrá en común con el del resto para poder comparar las respuestas antes de entregarlo. Al igual que en el resto de trabajos cooperativos, el docente deberá valorar el esfuerzo de cada participante en el grupo y el compañerismo mostrando durante toda la actividad.

En la quinta sesión el docente expondrá brevemente la situación tras la muerte de Alejandro Magno para después abordar el tema de la vida cotidiana en la época. De esta manera, los estudiantes tendrán la posibilidad de resolver las dudas que hayan podido tener durante la tercera sesión en la que también se trabajó sobre la vida en aquellos tiempos, pero sobre todo centrándose en Esparta y Atenas, y sus formas de gobierno. En esta sesión, en cambio, se profundizará en lo que era un día a día normal para un ciudadano griego, las actividades económicas, el ocio, las vestimentas, etc. Al acabar la parte expositiva, se les pondrá unos breves videos sacados de la plataforma online Youtube para que les sea más visual y puedan trasladarse de alguna forma a lo que era vivir en esa etapa histórica. Los videos tratarán de la vida cotidiana y sobre la comparativa entre Esparta y Atenas. Finalmente, se realizará una lluvia de ideas en los últimos minutos de la clase para que los alumnos puedan expresar sus opiniones sobre lo visto y comparen entre todos nuestra vida cotidiana con la de la época.

La sexta sesión tratará acerca de la religión y la filosofía griega. El profesor preguntará a los estudiantes sobre el tema para saber el nivel de conocimientos previos y las opiniones que tienen. A continuación, expondrá las características principales de la religión en la Antigua Grecia utilizando una gran cantidad de imágenes y representaciones de dioses y templos griegos. También se pondrán ejemplos que puedan ser más familiares para los

alumnos, como es el caso de la película de dibujos animados sobre Hércules o la famosa saga de videojuegos “God of War”, en la que aparecen una gran cantidad de estos dioses y es una forma más atractiva de abordar el tema. Después, se analizará brevemente los filósofos griegos principales y sus ideas. Se les recomendará videos sobre el tema que puedan encontrar fácilmente en internet tanto sobre la religión, como de la filosofía griega. Para finalizar, se organizará un debate entre todos los alumnos sobre las diferencias y similitudes de la religión griega con las religiones en la actualidad, especialmente la cristiana por ser la más reconocible, pero sin pasar por alto las demás. Se dividirán nuevamente en grupos de cuatro para analizarlo entre todos los participantes y entregarán un pequeño informe sobre ello tras haber realizado el debate entre todos los grupos. Mediante esta actividad cooperativa podrán razonar acerca de los cambios que han existido en el ámbito religioso desde entonces y podrán valorar las ideas que tienen al respecto los demás compañeros, siempre siendo respetuosos y respetando al resto cuando estén exponiendo sus ideas.

La séptima sesión estará reservada a trabajar el arte griego y su influencia en la actualidad, tanto en la arquitectura como en la escultura. La exposición del docente deberá ir acompañada de una multitud de imágenes sobre reconstrucciones de edificios y esculturas de la época y de la actualidad, para que los estudiantes vean su influencia hoy en día mediante el arte neoclásico. A continuación, el profesor mostrará tres imágenes de esculturas griegas, cada una correspondiente a una etapa distinta (arcaica, clásica y helenística), y se le preguntará a los alumnos que identifiquen y señalen las distintas características entre ellas. Para ello, una vez más se dividirán y realizarán un pequeño informe sobre ello de forma cooperativa, pero esta vez por parejas, intentando que sean equilibradas y que ambos trabajen juntos, ya que de lo contrario serán penalizados de forma individual. De esta forma se pretende que el docente observe cómo trabajan y evitar que un alumno haga todo el trabajo mientras su compañero no hace nada.

4.2.3. Sesión tras haber visto los contenidos:

Esta sesión estará reservada a resolver todas las dudas que hayan surgido al ser vista la unidad didáctica. Para ello, primeramente el docente preguntará las dudas y explicará todos lo que no se haya entendido bien, y después elaborará un eje cronológico en la pizarra separando todas las etapas analizadas dentro de la época y los años en los que se dan, de forma que los alumnos comprendan mejor el paso del tiempo y las diferencias de años que hay entre ellas. A continuación, se formará una tormenta de ideas para que todos los del aula comparen esta civilización con la egipcia que vieron en la unidad didáctica anterior, y también con nuestra sociedad actual, para que así tengan visión histórica y sean conscientes de los cambios en el tiempo y la diversidad entre las distintas sociedades antiguas. Vemos nuevamente la importancia que le damos a la comparación entre los conocimientos actuales que les son conocidos o las unidades didácticas que ya han sido dadas y aprendidas a la hora de construir nuevos conocimientos, enseñando conceptos e ideas nuevas a partir de ejemplos que ya conocen.

Finalmente, se les volverán a preguntar las mismas cuestiones que se les preguntó antes de comenzar con la unidad para que sean conscientes de lo que han aprendido y vean su propia evolución en estas semanas. Justamente antes de acabar la clase, se les pedirá su opinión sobre lo que se ha visto para saber si ha sido de su interés, pero también sobre la metodología utilizada por el propio docente o si han visto que algo se podría haber explicado de alguna otra manera. Este método de evaluar al docente le permite a este poder aprender de sus errores para que no le vuelvan a ocurrir en un futuro, algo que es fundamental para una buena docencia. Revisar las diversas teorías del aprendizaje debe ser una labor obligatoria para el profesor de Secundaria, aplicando la que más convenga para un correcto aprendizaje a sus estudiantes, teniendo en cuenta el contexto y todos los factores que puedan influir en ese proceso, como hemos hecho nosotros en este trabajo, en el cual hemos aplicado el constructivismo porque entendemos que es la mejor teoría para lograr los objetivos marcados al comienzo del trabajo. No obstante, esta

propuesta de intervención debe estar diseñada para el bien de los alumnos y no para la comodidad del docente, por lo tanto, en caso de que fuese mal evaluada por los estudiantes, el profesor tiene la obligación de plantearse otras formas que se adapten mejor a las necesidades de sus alumnos.

4.2.4. Sesión de evaluación:

Para dar por finalizada por completo esta unidad didáctica, se reservará una sesión para la realización del examen sobre el tema. Será un examen en el que tendrán que desarrollar los conocimientos adquiridos durante la unidad y siguiendo los criterios de evaluación mencionados, todo ello respondiendo preguntas claras y concisas de manera coherente. Junto con el examen, se les entregará una hoja en la que tendrán que responder a tres preguntas que no serán evaluadas: “¿Qué te ha parecido el tema?”, “¿Crees que has aprendido mucho sobre la Antigua Grecia?” y “¿Crees que te mereces buena nota por el trabajo realizado?”. Será una especie de cuestionario en modo de autoevaluación del alumno en el que se les pedirá sinceridad y coherencia a la hora de responder, a pesar de que no sirva para mejorar su nota. Esta hoja de autoevaluación le será de gran utilidad al docente para valorar las opiniones de los estudiantes acerca de cada unidad didáctica y poder ayudarles en un futuro, al mismo tiempo que permite a los estudiantes hacer un ejercicio de reflexión sobre su comportamiento y aptitud hacia la unidad.

La nota del examen corresponderá al 50% de la nota final, ya que como se dijo, creemos que es una forma de valorar a los alumnos que tiene muchos aspectos positivos para los estudiantes de esta edad, permitiendo observar el nivel de estudio empleado en la materia por ejemplo, y viendo el nivel memorístico que desarrolla cada estudiante. Sin embargo, pensamos también que no debería de ser el único método para fijar la nota final, más bien algo complementario, por eso valoraremos otras actividades y trabajos a la hora de poner una nota final porque creemos que son mejores para evaluar el esfuerzo empleado en la asignatura al cabo de toda la unidad didáctica, tratando de recompensar el trabajo realizado dentro y fuera del aula y su comportamiento y

actitud en clase y restándole importancia al esfuerzo de memorización que exige el examen, a pesar de ser necesario en cierta medida.

La actitud en el aula corresponderá al 20% de la nota final, donde se evaluará el interés del alumnado en el tema, la actitud que han mostrado durante las diez sesiones, el comportamiento con el docente y el resto de compañeros, el nivel de participación tanto en los debates como en las tormentas de ideas que se han realizado, el trabajo realizado en los grupos cooperativos y la coherencia y la calidad en las aportaciones que han hecho durante las clases. Los informes y trabajos realizados por todos los integrantes de los grupos en las actividades cooperativas serán entregados y calificados, obteniendo todos los integrantes la misma calificación para así fomentar el trabajo en equipo y hacer que trabajen y se ayuden los unos a los otros. Sin embargo, en casos en los que la participación de alguno de los integrantes haya sido realmente escasa el docente podrá bajare la nota en modo de aviso para la siguiente vez, aunque esto debe ser en casos excepcionales, ya que debemos recordar que la finalidad de este tipo de estrategias de aprendizaje es la de favorecer un buen clima dentro de los grupos para inculcar valores tan importantes como la solidaridad y el compañerismo por un bien común como es una buena nota.

El 30% restante de la nota se calificará valorando el trabajo que los estudiantes han tenido que realizar a lo largo de la unidad didáctica fuera del aula, en forma de tarea para casa que como sabemos, estará conformado por dos trabajos de investigación. El que se les mandó el primer día en el que, de manera independiente, debían tratar el tema que más les llamase la atención sobre la Antigua Grecia, que será valorado con un 10% de la nota, y el trabajo por aprendizaje basado en problemas acerca de la democracia en la época y en la actualidad, que equivaldrá al 20% de la nota final. En el primero lo más importante a la hora de calificarlo será la calidad del contenido y el esfuerzo empleado a la hora de explicar y contrastar información. En el segundo, que al ser más largo y complejo tendrá mayor recompensa en la nota final, se calificará sobre todo la forma en la que han utilizado el conocimiento adquirido en el aula para definir la democracia griega y la reflexión justificada de los

principales rasgos de la democracia que tenemos en la actualidad. El pensamiento crítico para valorar la democracia de ambas épocas y compararlas será crucial, y tendrán que ser capaces de plasmar esa idea justificándolo con su propia investigación.

De esta forma obtendríamos el 100% de la calificación, donde podemos ver que se valoran tanto el trabajo memorístico al final de la unidad, como otros muchos aspectos importantes que hemos pretendido fomentar: el trabajo de investigación y razonamiento, la coherencia a la hora de escribir, el trabajo en equipo al realizar trabajos cooperativos en grupos, el comportamiento hacía la asignatura y el respeto hacía los compañeros de clase, el esfuerzo a la hora de aprender y realizar trabajos de forma autónoma y la capacidad de desarrollar un pensamiento crítico. Todo esto trabajando los contenidos señalados en la unidad didáctica, siguiendo firmemente los objetivos marcados y adaptándonos a los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje.

5. DISCUSIÓN:

Desde hace décadas, la educación está viviendo transformaciones constantes. Debemos recordar que la mayoría de los sistemas educativos europeos fueron creados y configurados durante el siglo XIX, en un contexto totalmente distinto al actual donde surgían las primeras sociedades industriales y los regímenes liberales. Pero la sociedad ha ido cambiando, y lo mismo ocurre con la educación, que es un reflejo de la propia sociedad. Con los cambios culturales, sociales, y especialmente los tecnológicos, la función de la educación se ha visto en la necesidad de transformarse para adaptarse mejor a esta nueva era postindustrial donde la información está al alcance de cualquiera. Esto hace que surja la problemática que nos ha llevado a realizar este trabajo, ya que el principal objetivo que buscaban los primeros sistemas educativos, que era la transmisión de conocimientos, está quedando obsoleto debido a que los estudiantes pueden obtenerlos de muchas maneras, por lo que la función de la educación en estos momentos debe plantearse cómo conseguir que los alumnos aprendan esos conocimientos. Como consecuencia, debemos buscar nuevas metodologías como la que hemos diseñado (Prats 2008, 1).

5.1. Ventajas de nuestra intervención didáctica:

La propuesta de intervención didáctica planteada a lo largo del trabajo tiene como principal característica la fusión de dos modelos de enseñanza muy distintos, por un lado la clase magistral de toda la vida señalada, y por otro, la innovación a través de actividades que no suelen ser comunes y rompen con la monotonía de la clase tradicional para que la teoría se comprenda mucho mejor. De esta forma, hacemos que toda la clase no este basada en el método plenamente expositivo y memorístico, ya que creemos que es un error y algo a cambiar en la educación. Sin embargo, y a pesar de que este modelo de enseñanza no es el más efectivo, creemos que no se puede olvidar por completo ya que los estudiantes de 1º de la ESO necesitan tener una base teórica para poder poner en práctica lo aprendido. Esta es la razón por la que no hemos diseñado una metodología en la que se aparta del todo el método

expositivo y se realiza totalmente en base a estrategias de aprendizaje participativas según la teoría constructivista, aunque seguramente sea una propuesta de intervención viable para cursos más adelantados o estudios universitarios. No obstante, tenemos que centrarnos en el contexto en el que se ha planteado esta metodología, y al no estar hablando de alumnos universitarios, vemos imprescindible que la labor del docente sea impartir su sabiduría sobre el tema que se está tratando al mismo tiempo que ejerce de guía para que con esa información diseñe actividades para que sus estudiantes construyan su propio conocimiento.

En definitiva, buscamos un equilibrio entre educación tradicional e innovadora, cuyo objetivo sea enseñar la teoría para después aprenderla. Los trabajos de investigación que se les manda como tarea, en cambio, están diseñados para que investiguen, reflexionen y aprendan a aprender de forma autónoma. Esto es algo que se no sería posible en un modelo de enseñanza completamente memorístico, y lo vemos como una gran ventaja.

Otra de las ventajas que le vemos a esta propuesta es la importancia que se le da a la interacción del docente con los estudiantes y a estos últimos con sus compañeros, ya que las opiniones de todos son tomadas en cuenta. Pensamos que es fundamental para un buen clima en clase humanizar el ambiente e impulsar la buena relación entre todos los que forman la clase para evitar casos de *bullying*. Además, se hace de una forma dinámica que es muy atractiva para los alumnos, que ven la clase como algo más que una sesión donde deben memorizar todos los datos que se les transmite. De esta manera, el alumnado está motivado y muestra más interés, lo que hacen que vean el proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma más amena.

5.2. Desventaja de nuestra metodología y solución:

La desventaja que encontramos y que más nos preocupa es que, al fomentar tanto la participación del alumnado y la interacción con el docente, los alumnos se apoderen de la clase y el profesor pierda protagonismo en el aula,

lo que ocasionaría el caos. Como ya hemos señalado, el objetivo de la economía de fichas llevada a cabo durante el curso está diseñada para evitar este descontrol y que los estudiantes aprendan a comportarse de forma correcta, sabiendo que de lo contrario serán castigados y perderán la recompensa. Se pretende modificar su conducta para que su actitud haga posible este tipo de estrategias de aprendizaje participativas, pero de no ser así habría que tomar otra serie de medidas.

Sin embargo, pensamos que este tipo de dinámicas llaman la atención del estudiante, que procura tener un buen comportamiento para no ser castigado y dejar de formar parte de las distintas actividades, algo que no ocurre en el método memorístico. Esta circunstancia nos permite realizar la metodología sin mucho temor, a pesar de que el docente siempre tiene que saber poner orden y mantener la clase bajo su control, de ahí su papel de guía propulsor de actividades.

6. CONCLUSIÓN:

A lo largo de este trabajo, hemos querido ofrecer una alternativa al modelo de enseñanza tradicional, sin olvidar la importancia del método expositivo en el curso en el que nos encontramos. Pensamos que con las clases magistrales se les enseñan una gran cantidad de conceptos e ideas a los alumnos, pero no estamos seguros de si esos conocimientos se aprenden de verdad al finalizar la unidad didáctica. Para que esto no ocurra, en la clase se pretende enseñar y, después de que el docente haya explicado toda la teoría y haya dado la información necesaria, diseñar estrategias de aprendizaje en forma de actividades dinámicas en las que el papel del estudiante es crucial. Es en este momento cuando el alumno aprende lo que se le ha transmitido en la teoría, ya que construye nuevos conocimientos de una forma amena. Entendemos que de esta forma se puede llevar a cabo la construcción de conocimientos nuevos al mismo tiempo que los alumnos se sienten mas motivados y rinden mejor.

A través de estas actividades y los trabajos que deben realizar fuera del aula para entregarlos antes de que finalice la unidad, se pretenden reforzar los valores señalados en los objetivos que marcamos al principio, como son la cooperación y el trabajo en equipo, aumentar la motivación, fomentar el pensamiento crítico, la reflexión y el trabajo autónomo y aprender a aprender.

Por esta razón, creemos que el examen no puede ser la única herramienta de calificación, ya que en él es muy difícil valorar el grado alcanzado por cada estudiante en cada uno de los valores señalados. Al realizar un examen, la capacidad de resumir una idea o un concepto y de plasmar los conocimientos adquiridos durante la unidad didáctica pueden ser visibles y valorados, pero el docente pierde la capacidad de evaluar otros estándares de aprendizaje que a mí me parecen realmente interesantes para comprobar el nivel de aprendizaje que han adquirido los alumnos y las competencias clave que han alcanzado, como por ejemplo, el grado de implicación que han tenido al investigar por su cuenta, el pensamiento crítico, las propias opiniones de los que están siendo evaluados acerca del tema o el

nivel de aprendizaje autónomo que han logrado por sí mismos. Por lo tanto, sostenemos que para alcanzar todos los criterios de evaluación al finalizar la unidad y calificar los estándares de aprendizaje, se necesita de más de una herramienta como un examen. Además, como también se ha pretendido dar mucha importancia a las opiniones de los estudiantes acerca de lo que se está dando y la metodología empleada, se utilizará una parte del examen para que sean los propios alumnos quienes se autoevalúen a sí mismos y la última sesión de cada unidad didáctica para evaluar los métodos utilizados por el docente, como hemos visto en el ejemplo de la unidad de la Antigua Grecia.

Nos gustaría hacer hincapié en señalar la necesidad de que el estudiante no se aburra en clase, ya que esto es fundamental para un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje. La motivación es algo esencial cuando se quiere aprender algo, y creemos que el método plenamente expositivo, que es aburrido por no ser nada dinámico, además de no fomentar absolutamente nada el trabajo de investigación, trabajo en equipo y el pensamiento crítico, lo que hace es llenar a los estudiantes de datos y conocimientos que deben expulsar a la hora de realizar el examen. Esto provoca que los conocimientos que deben estudiar para la asignatura de Ciencias Sociales se junten a los de otras asignaturas, complicando su estudio, además de que normalmente son olvidadas una vez finalizado el examen, y todo lo aprendido es sustituido por la nueva información que deben memorizar para el próximo examen. Pensamos que el autoaprendizaje y la participación activa en clase es clave para el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo más eficaz que el plenamente memorístico si se realiza de forma correcta, y esperamos que la intervención didáctica planteada cumpla su objetivo primordial, ayudar a los estudiantes a crear su conocimiento.

Además, en la asignatura que nos ocupa y en un curso como el de 1º de la ESO en el que la mitad de los contenidos del curso tratan sobre la historia, debemos procurar innovar para que los alumnos no vean en ella una mera memorización de fechas de batallas y acontecimientos que les suenan extraños y desconocidos, innovar en la didáctica de la historia para que no la

vean como algo ya acabado que hay que relatar, sino como algo en continuo movimiento que hay que indagar para poder comprender (Prats 2000, 72-74).

Según Joaquín Prats: “el alumnado considera la asignatura de historia, y la propia historia, como una materia que no necesita ser comprendida sino memorizada...” Nuestra tarea como docentes es cambiar esta opinión, haciendo que los estudiantes vean la historia como algo que no sea solo datos (Prats 2000, 76).

Como conclusión final, queremos remarcar la necesidad que la educación tiene de innovar. Memorizar para sacar una buena nota en el examen sirve para eso, obtener una buena calificación al finalizar la unidad didáctica, pero si no se ha aprendido realmente lo que se ha memorizado no tiene sentido, y esto es algo de lo que debemos darnos cuenta y en el que los docentes han de trabajar para que las cosas cambien. Ya lo decía Séneca hace mas de dos mil años, “La mente humana no es un recipiente vacío que debemos llenar, sino un fuego que debemos alumbrar” (Tünnermann Bernheim 2011, 29).

7. BIBLIOGRAFÍA:

- ADEMAR FERREYRA, H., 2009, "El cooperativismo como contenido transversal en la secundaria superior", *Diálogos Pedagógicos*, N° 14, 42-52.
- ARGOTI ALVAREZ, J. A., 2010, "Modelos de aprendizaje y TIC en la escuela", *Revista Unimar: Universidad Mariana*, Vol. 28, N° 3.
- BASCÓN DÍAZ, M. J.; SALGUERO FORNET, J., 2015, "Practicando la argumentación en educación secundaria: el efecto del sexo", *Revista de Investigación Educativa*, N° 33, 419-433.
- BRAVO CEDEÑO, G; LOOR RIVADENEIRA, M; SALDARRIAGA ZAMBRANO, P., 2016, "La teoría constructivista de Jean Piaget y su significado para la pedagogía contemporánea", *Dominio de las Ciencias*, Vol. 2. N° Extra 3, 127-137.
- COLL, C; MARTÍN, E; MAURI, T; MIRAS, M; ONRUBIA, J; SOLÉ, I; ZABALA, A., 2007, *El constructivismo en el aula*, Editorial Graó, Barcelona.
- DÍEZ RIOJA, J. C.; BAÑERES BESORA, D.; SERRA VIZERN, M., 2017, "Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales", *Education in the knowledge society (EKS)*, Vol. 18, N° 2, 85-105.
- DURÁN RODRÍGUEZ, R., 2009, "Aportes de Piaget a la educación: hacia una didáctica socio-constructivista", *Dimensión empresarial*, Vol. 7. N° 2, 8-11.
- FERNANDEZ IZQUIERDO, F., 2006, "Investigar, escribir y enseñar historia en la era de internet", *HISPANIA, Revista Española de Historia*, Vol. LXVI, 11-30.

- HUGO MÉNDEZ, V; JIMÉNEZ ARAGÓN, L., 2012, “La construcción de conceptos en el enfoque constructivista a través de los mediadores tecnológicos, una alternativa de mediación pedagógica para el sistema de enseñanza de la Universidad Estatal a Distancia”, *Posgrado y Sociedad*, Vol. 12. Nº 1, 82-101.
- LENNON DEL VILLAR, O., 2002, “Las teorías del aprendizaje y el factor cultural en el aprendizaje”, *Revista electrónica diálogos educativos*, Nº 4, 12-26.
- LÓPEZ MUÑOZ, L., 2004, “La motivación en el aula”, *Pulso: Revista de Educación*, Nº 27, 95-110.
- LOZANO GÓMEZ, F., 2010, “Un proyecto de innovación docente e iniciación a la investigación en arqueología e Historia Antigua: la universidad de Sevilla en la Villa del Casacle (Sicilia)”, *Revista de Enseñanza Universitaria*, Nº 36, 4-14.
- MATA GUEVARA, L., 2013, “Reflexiones sobre las teorías de aprendizaje”, *Universidad Rafael Belloso Chacín*, Nº 14.
- PRADO MORALES, A., 2004, “El constructivismo: cuestión de adaptación y equilibrio”, *Práxis*, Nº 4, 58-60.
- PRATS, J., 2000, “Dificultades para la enseñanza de la historia en la Educación Secundaria: reflexiones ante la situación española”, *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, Nº 5, 71-98.
- PRATS, J., 2008, “Los sistemas educativos de la Unión Europea. Diversidad de caminos, mismos objetivos”, *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, Nº 51.

- SÁENZ BARRIO, O., 1997, “La formación didáctica de los profesores de enseñanza secundaria”, *Revista Interuniversitaria de formación del profesorado*, Nº 28, 39-51.
- SALINAS VALDÉS, J. J.; OLLER FREIXA, M., 2017, “Debatiendo temas controversiales para formar ciudadanos. Una experiencia con alumnos de secundaria”, *Praxis educativa*, Vol. XXI, Nº 3, 40-48.
- SILVA LAZO, M., 2009, “David Ausubel y su aporte a la educación”, *Revista Ciencia UNEMI*, Vol. 2, Nº 3, 20-23.
- TÜNNERMANN BERNHEIM, C., 2011, “El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes”, *UDUAL, Unión de Universidades de América Latina*, Nº 48, 21-32.
- VEGA RAMÍREZ, L; ÁVALOS RAMOS, M. A.; MERMA MOLINA, G; GAVILÁN MARTÍN, D., 2015, “Una experiencia interdisciplinar a partir de estrategias colaborativas basadas en el debate”, *XIII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria*, Facultad de Educación, Universidad de Alicante.